КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД





КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД



КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Уровень здоровья

Уровень здоровья	Модификатор пула	Скорость и состояние персонажа
Помят	+0	Полученные повреждения не мешают персонажу перемещаться и действовать
Легко ранен	−1	Полученные повреждения не мешают персонажу перемещаться
Ранен	−1	Полученные повреждения мешают персонажу перемещаться с привычной лёгкостью — его максимальная скорость при беге снижается вдвое
Серьёзно ранен	−2	Полученные повреждения не позволяют персонажу перемещаться бегом, только шагом. Кроме того, теперь в свой ход персонаж может либо действовать, либо перемещаться. Если он попытается предпринять и то, и другое, пул проверки действия уменьшается ещё на один d10
Тяжело ранен	−2	Полученные повреждения мешают персонажу ходить — теперь он может лишь ковылять со скоростью не более трёх метров за ход
Едва жив	−5	Полученные повреждения позволяют персонажу перемещаться только ползком со скоростью не более одного метра за ход
При смерти	—	Персонаж не способен перемещаться, действовать и, скорее всего, находится без сознания. Если запас крови находящегося при смерти вампира опускается до нуля, вампир впадает в торпор
Торпор	—	Персонаж впадает в глубокий мертвенный транс. В этом состоянии он не может ни перемещаться, ни действовать, ни даже тратить кровь. Персонаж не сможет выйти из этого состояния, пока не пройдёт определённый промежуток времени
Окончательная смерть	—	Персонаж снова умирает, на этот раз — окончательно

Памятка по сражениям

Фаза первая: инициатива

- Пройдите проверку инициативы (или прибавьте 6 к показателю инициативы). Заявите свои действия на этот ход — начиная с персонажа с наименьшим значением инициативы и далее по возрастанию. Осуществлять заявленные действия предстоит в обратном порядке. Заявленное действие можно отложить, чтобы предпринять его в любой момент до конца хода.
- Заявите все множественные действия, примените модификаторы и распределите пулы проверок. Заявите, если хотите активировать Дисциплину или потратить пункт воли.

Фаза вторая: атака

- Атака в ближнем бою без оружия — это проверка **ловкости** + **драки**.
- Атака в ближнем бою с холодным оружием — это проверка **ловкости** + **фехтования**.
- Дистанционная атака — это проверка **ловкости** + **стрельбы** (для огнестрельного оружия) или **ловкости** + **атлетики** (метательное оружие).
- Если у персонажа ещё остались не предпринятые действия, он может пройти проверку **воли** или потратить пункт воли, чтобы отменить заявленное ранее действие и попытаться предпринять вместо него защитное (блок, парирование или уклонение).

Фаза третья: результат

- Пройдите проверку урона (с учётом выбранного оружия, манёвров и успехов при проверке атаки).
- Если тип полученных повреждений позволяет, жертвы могут пройти проверку на прочность.

Цвета ауры

Значение	Цвет
Агрессия	Пурпурный
Вдохновение	Золотистый
Влечение	Бордовый
Восторг	Фиолетовый
Гнев	Красный
Зависть	Тёмно-зелёный
Идеализм	Жёлтый
Любовь	Синий
Невинность	Белый
Недоверие	Светло-зелёный
Ненависть	Чёрный
Обида	Коричневый
Одержимость	Зелёный
Печаль	Серебристый
Подавленность	Серый
Подозрительность	Тёмно-синий
Скромность	Лавандовый
Сострадание	Светло-розовый
Спокойствие	Голубой
Страх	Оранжевый
Счастье	Алый
Щедрость	Розовый
Диаблерист	Чёрные полосы
Мечтательность	Пульсирующее свечение
Психическое расстройство	Завораживающие узоры
Растерянность	Разноцветное мельтешение
Тревога	Мелькающие помехи
Ярость	Пёстрая рябь
Вампир	Тусклые цвета
Гуль	Тусклые вкрапления
Маг	Мерцающие искры
Оборотень	Яркие, насыщенные цвета
Призрак	Блёклые, едва различимые цвета
Фея	Радужные отблески

Свойства поколений

Поколение	Предельное значение параметра	Предельный запас крови	Предел траты крови в ход
Третье	10	???	???
Четвёртое	9	50	10
Пятое	8	40	8
Шестое	7	30	6
Седьмое	6	20	4
Восьмое	5	15	3
Девятое	5	14	2
Десятое	5	13	1
Одиннадцатое	5	12	1
Двенадцатое	5	11	1
Тринадцатое и младше	5	10	1

Предельное значение параметра: *максимально возможное значение любого отдельно взятого параметра (кроме значения Человечности/Пути и значения воли), которым может обладать вампир своего поколения. Это имеет первостепенное значение для Дисциплин и характеристик.*

Предельный запас крови: *максимально возможное количество пунктов крови, которое тело вампира способно аккумулировать. Стоит отметить, что тела старших вампиров способны «концентрировать» выпитую кровь и таким образом аккумулировать больше крови, сохраняя её объём неизменным. Иными словами, в литре крови старейшины содержится больше пунктов крови, чем в литре крови неоната.*

Предел траты крови в ход: *максимально возможное количество пунктов крови, которое вампир способен потратить за один ход.*

Проверки на прочность: солнечный свет

Сложность	Интенсивность воздействия
3	Тусклый свет, пробивающийся сквозь плотный занавес; пасмурная погода; сумерки
5	Плотная одежда, солнечные очки, перчатки и широкополая шляпа
7	Рассеянный солнечный свет, пробивающийся сквозь оконное стекло или лёгкий занавес
9	Облачная погода; тонкий луч света, отражение солнца в зеркале
10	Прямой солнечный свет
Пункты урона в ход	**Площадь воздействия**
1	Небольшой участок поверхности тела — кисть руки или часть лица
2	Большой участок поверхности тела — нога, рука, голова
3	Более половины поверхности тела — обычная лёгкая одежда

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.
Текст и иллюстрации, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011.
Перевод © ООО «Студия 101», 2019. Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.
http://studio101.ru | http://theonyxpath.com/ | https://www.worldofdarkness.com/

Ступени успеха

Один успех	Условный (кое-как подлатать сломанный холодильник, пока не приедет мастер)
Два успеха	Умеренный (создать неказистое, но полезное приспособление)
Три	Безусловный (отремонтировать вещь так, чтобы работала как новая)
Четыре	Исключительный (отремонтировать вещь так, чтобы работала лучше прежнего)
Пять и более	Феноменальный (создать шедевр)

Сложность проверки

3	Элементарно (осмотреть толпу в поисках знакомого лица)
4	Легко (идти по кровавому следу)
5	Нетрудно (соблазнить смертного, пребывающего «в активном поиске»)
6	Стандартно (выстрелить в мишень из пистолета)
7	Нелегко (понять, откуда доносятся призрачные голоса)
8	Трудно (убедить копа, что это не твой кокаин)
9	Экстремально (пройтись по канату над пропастью)

Приступы ярости

Стимул	Сложность
Запах крови (когда голоден)	3 (в крайних случаях выше)
Вид крови (когда голоден)	4 (в крайних случаях выше)
Домогательство	4
Угроза для жизни	4
Намеренное оскорбление	4
Провокация действием	6
Вкус крови (когда голоден)	6 (в крайних случаях выше)
Близкие в опасности	7
Публичное унижение	8

Ротшрек

Стимул	Сложность
Тлеющая сигарета	3
Горящий факел	5
Костёр	6
Рассеянный солнечный свет	7
Боль от ожога	7
Прямой солнечный свет	8
Полыхающий вокруг пожар	9

Торпор

- Если персонаж впадает в торпор из-за Голода, его можно привести в себя, напоив кровью.
- Если персонаж впадает в торпор из-за полученных повреждений, он сможет прийти в себя не раньше чем через промежуток времени, указанный в таблице на листе справа.
- По прошествии этого времени персонаж может потратить пункт крови и пройти проверку пробуждения (Человечность/Путь со сложностью 8).
- Если запас крови персонажа равен нулю, персонаж может пройти проверку пробуждения в обмен на одно повреждение.
- Персонаж может погрузиться в торпор добровольно. В этом случае персонаж может попытаться пройти проверку пробуждения уже по прошествии половины указанного в таблице срока, причём для этого ему не понадобится тратить пункт крови.

Таблица манёвров: ближний бой

Манёвр	Параметры	Точность	Сложность	Урон
Блок	Ловкость + драка	Особая	+0	Нет (З)
Бросок	Сила + драка	+ 0	+ 1	Сила + 1 (С)
Захват	Сила + драка	+0	+0	Нет (П)
Клинч	Сила + драка	+0	+0	Сила (П)
Парирование	Ловкость + фехтование	Особая	+0	Нет (З)
Подсечка	Ловкость + драка или фехтование	+0	+1	Сила (С)
Разоружение	Ловкость + фехтование	+0	+1	Особый
Удар когтями	Ловкость + драка	+0	+0	Сила + 1 (Г)
Удар ногой	Ловкость + драка	+0	+1	Сила+1
Удар оружием	Ловкость + фехтование	+0	+0	Оружие
Удар рукой	Ловкость + драка	+0	+0	Сила
Уклонение	Ловкость + атлетика	Особая	+0	Нет (З)
Укус	Ловкость + драка	+1	+0	Сила + 1 (Г)

(Г): *манёвр наносит губительные повреждения.*
(З): *манёвр позволяет защититься от атаки и уменьшить количество полученных противником успехов.*
(П): *манёвр можно поддерживать на протяжении нескольких ходов.*
(С): *манёвр позволяет сбить противника с ног.*

Столп

Моральный кодекс вампира строится вокруг некоего идейного столпа. Столп — это духовная опора вампира, которой он бессознательно стремится придерживаться, и чем выше значение Человечности или Пути вампира, тем эта опора прочнее. Например, столп вампира, стремящегося сохранить свою Человечность,— это «нормальность». Именно благодаря ей вампир может без труда влиться в компанию простых смертных, не возбуждая никаких подозрений и инстинктивного отторжения.

Стоит отметить, что на еженощную жизнь большинства Сородичей это не оказывает никакого (или почти никакого) воздействия — модификатор столпа применяется только при проверках, имеющих к нему непосредственное отношение. В случае с Человечностью это социальные проверки, при которых персонаж пытается сойти за человека или завоевать симпатии смертных (в том числе при помощи подходящих Дисциплин). У каждого Пути Просветления свой столп.

Значение Человечности/Пути	Модификатор столпа	Продолжительность торпора
10	−2 к сложности	Сутки
9	−1 к сложности	Трое суток
8	−1 к сложности	Неделя
7	Модификатора нет	Две недели
6	Модификатора нет	Месяц
5	Модификатора нет	Год
4	Модификатора нет	Десять лет
3	+1 к сложности	Пятьдесят лет
2	+1 к сложности	Сто лет
1	+2 к сложности	Тысяча лет и более

Проверки на прочность: огонь и ожоги

Сложность	Интенсивность воздействия
3	Свеча, зажигалка (ожоги первой степени)
5	Факел, костёр (ожоги второй степени)
7	Газовая горелка, паяльная лампа (ожоги третьей степени)
8	Дуговой разряд (электрический ожог)
9	Термитная смесь (химический ожог)
10	Прямой солнечный свет
Пункты урона в ход	**Площадь воздействия**
1	Факел; часть тела
2	Костёр; половина тела
3	Огненный ад; всё тело

Иерархия грехов

Человечность	Грех
10	Эгоистичные помыслы
9	Эгоистичные поступки
8	Причинение вреда другому существу (в том числе случайное)
7	Воровство
6	Непредумышленные преступления (осушение сосуда из-за сильного голода)
5	Умышленное уничтожение чужой собственности
4	Преступления в состоянии аффекта (убийство или осушение сосуда в приступе ярости)
3	Предумышленные преступления (преднамеренное убийство или осушение сосуда)
2	Бессмысленные преступления (бездумные убийства, питание не ради насыщения)
1	Самые гнусные и изуверские преступления

Таблица манёвров: дистанционный бой

Манёвр	Параметры	Точность	Сложность	Урон
Беглый огонь	Ловкость + стрельба	См. стр. 297	+0	Оружие
Длинная очередь	Ловкость + стрельба	+10	+2	Оружие
Короткая очередь	Ловкость + стрельба	+2	+1	Оружие
Обстрел	Ловкость + стрельба	+10	+2	См. стр. 298
Стрельба по-македонски	Ловкость + стрельба	+0	+1 для неосн. руки	Оружие